

HE system
PC Engine
Jリーグ オフィシャルTVゲーム
J.LEAGUE
GREATEST ELEVEN
Jリーグ グレイテストイレブン
JLEAGUE
HuCARD
バックアップ
メモリ
対応ソフト
Nichibutsu
©1993 Nihon Bussan Co., Ltd./Cream Co., Ltd.
J. LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

このたびは、ニチブツのHu CARD、
“Jリーグ グレイテストイレブン” をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。

2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

健康に関する注意

本ソフトを使用される場合は、極力疲れた状態で使用する事は避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10～15分の休みを取ってください。
また、ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。
こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。
また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

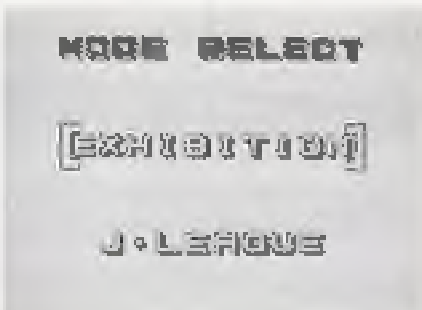
Jリーグ グレイテストイレブン
KICK OFF!

Jリーグ オフィシャルゲーム「グレイテストイレブン」は、Jリーグ全チームの主力メンバーが総登場するスポーツゲームです。フィールドには、11人が展開する実戦さながらの本格派のソフトです。
同時に1人から4人まで、しかもコンピューターとの対戦もできる多彩なプレイモード!
今、最もホットなスポーツ「プロサッカー」の醍醐味をお楽しみ下さい。

GAME START：Huカードを本体にセットして、電源をONにするとデモ画面のあとタイトル画面が表示されます。タイトル画面でRUNボタンを押すと、モード選択画面になりますので、プレイしたいモードをSELECTボタンまたは方向キーの上下でカーソルを動かして、Ⓘボタンまたは RUNボタンを押して決定します。

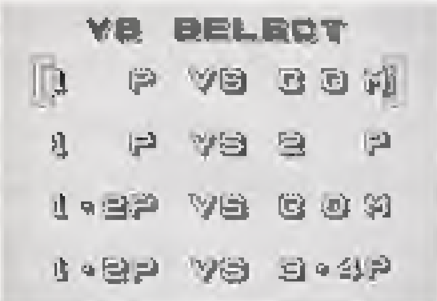
EXHIBITION：1～4人まで気軽にプレイできるモードです。

J LEAGUE：前、後期に分かれたリーグ戦を行い、チャンピオンシップを目指します。



EXHIBITION

エキシビジョンモードは1人とコンピューター、そして別売りのマルチタップを使用することにより4人までの組み合わせでプレイできるモードです。2人目のプレイヤーは敵や味方にすることができ、4人の場合はプレイヤー同士の試合となります。また、タイムアップ時の同点はPK戦で勝敗を決めます。



人数とCOMの組み合わせを方向キーの上下またはSELECTボタンでカーソルを動かし、①ボタンまたはRUNボタンで決定します。

↓



チームを選択します。1～4Pはそれぞれ方向キーの上下左右で、COM側はSELECTボタンで選び、①ボタンまたはRUNボタンで決定します。

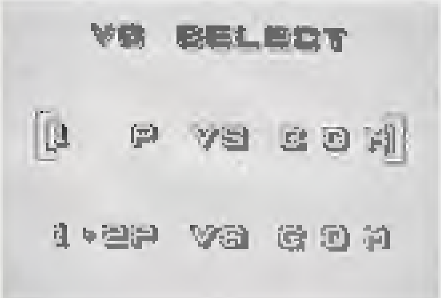
↓



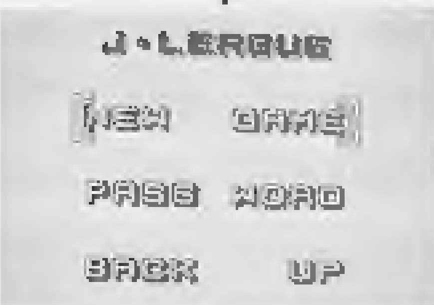
試合時間を1～99分ハーフに設定することができます。方向キーの上下で選び①ボタンまたはRUNボタンで決定します。

J LEAGUE

1stステージと2ndステージに分かれた前後期（2回の総当たり全18戦が1ステージ）のリーグ戦を行い、チャンピオンシップを決定するという、Jリーグの規定に基づいたモードです。1人または2人で1つのチームをコントロールし様々な特長をもつ他チームと対戦することになります。また、バックアップシステムやパスワードにより試合を終了しても続きから再開できます。



COM対戦にプレイする人数を方向キーの上下またはSELECTボタンでカーソルを動かし、①ボタンまたはRUNボタンで決定します。



ゲームを初めてプレイするときは NEW GAMEを方向キーの上下でカーソルを動かして選び、続きからゲームを始める場合は PASS WORDまたは BACK UPを選んで①ボタンまたはRUNボタンで決定します。それぞれ続きからゲームを始める方法については、10ページを参照して下さい。



チームを選択します。方向キーの上下左右でカーソルを動かし①ボタンまたはRUNボタンで決定します。いよいよJリーグの開幕です。

2人以上でプレイする場合は別売りのマルチタップをご使用下さい。取扱いについてはマルチタップの説明書を参照して下さい。

FORMATION

フォーメーション：



フィールド上で人員配置のフォーメーションを決定します。方向キーの上下左右でカーソルを動かし、①ボタンまたはRUNボタンで決定します。エキシビジョンモードはプレイヤーがCOM側のフォーメーションも決めます。ハーフタイムまで途中変更できません。

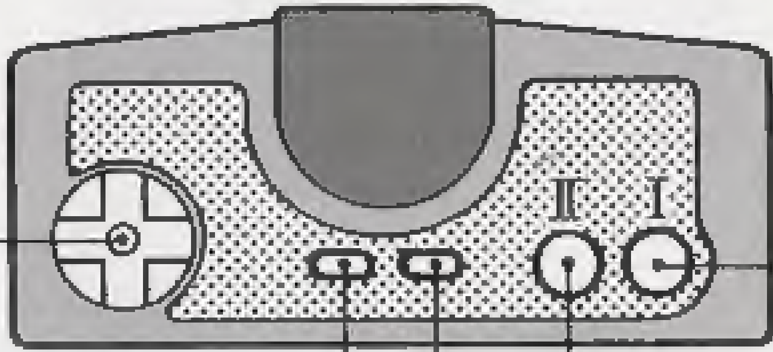
- ●4・2・4…バランスのとれた形で、連係的に攻撃することができる。
- ●4・3・3…最もスタンダードな形で攻撃、防御ともに優れている。
- ●3・5・2…連係プレイを重視した形でFWに主力選手を配置した方がよい。
- ●4・4・2…完全防御型。攻撃が手薄なので、強いストライカーが必要。
- ● W・M …W(防御)、M(攻撃)の文字を横にした形で、役割を分けている。
- ●3・4・3…攻撃、防御の両方とも即座に対処できる。

勝敗に大きく左右されるのでよく考えて選びましょう！

スターティングメンバー：



最後にスターティングメンバー(スタメン)を決めます。変更がないときはそのままRUNボタンを押します。変更する場合は、方向キーの上下でカーソルを動かし①ボタンで選手を決めます。次に交代したい選手を選び、①ボタンで交代します。



方向キー

選択画面でのカーソル移動。プレイヤーの移動操作とドリブル。

Ⓘボタン

選択画面での決定とキック、スライディングタックル、オーバーヘッドキック、スローイン。

SELECTボタン

選択画面でのカーソル移動とポーズ。

RUNボタン

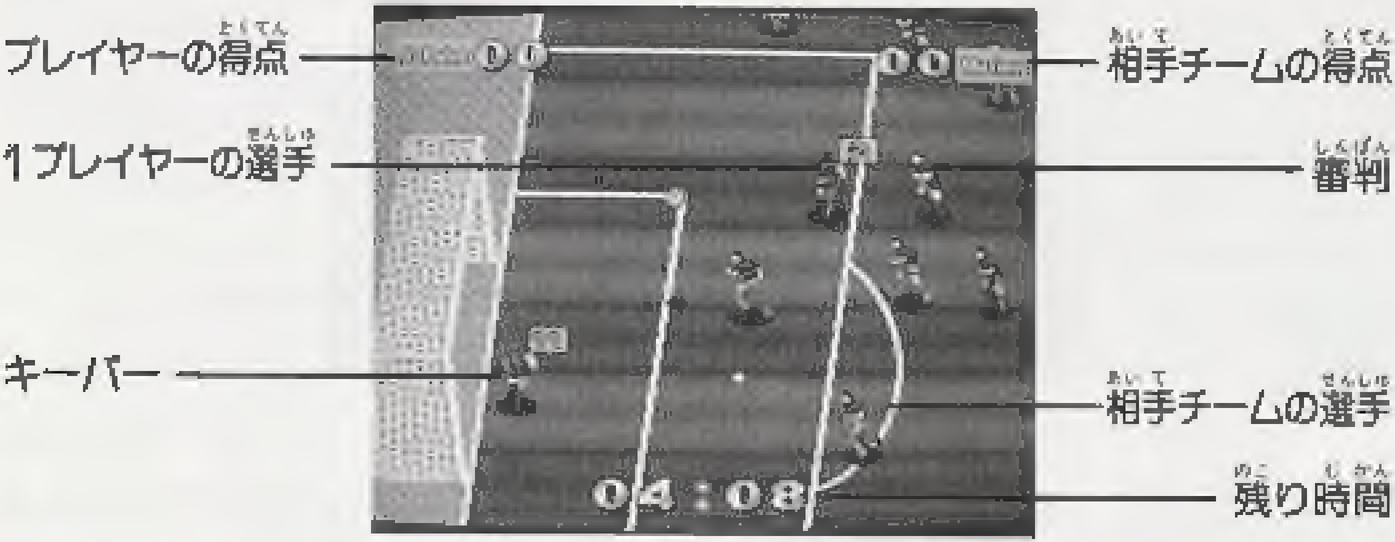
選択画面での決定と操作するプレイヤーの選択。

Ⓘボタン

選択画面での決定事項キャンセル。パス、ヘディング、チャージ。

プレイヤーが操作できるのは、頭上にマークがある選手1人で、ボールに最も近いプレイヤーへ常に切り替わりますが、RUNボタンを押すと任意に切り替えられます。また、パスはⓘボタンで行いますが、プレイヤーがドリブルしているときはRUNボタンでチームメイトの頭上にあるPASSマークを切り替え、パスしたい選手を選択できます。ゴールキーパーはボールが近くにくると操作できるようになりⓘボタンで頭上にジャンプ、方向キーの組み合わせで上下にジャンプし、ボールをもっているときはⓘボタンでキックします。

画面構成



エキシビジョン、Jリーグモードともにプレイ画面の構成は同じです。前半戦で残り時間が0になるとハーフタイムとなり、後半戦では試合終了になります。2人以上プレイする場合は、操作できる選手はマークの色がそれぞれ異って表示してあり、1Pが青色、2Pが赤色、3Pが緑色、4Pが黄色になります。

HALF TIME：



現時点での得点が表示されます。
ハーフタイムはRUNボタンで終了します。
ハーフタイム後にフォーメーションとスタメン選択画面で選手交代ができます。
後半戦ではゴールが入れ代わります。

EXHIBITION:

1戦のみの試合として、勝敗を決めます。試合終了後、得点が引き分けになった場合はPK戦を行います。

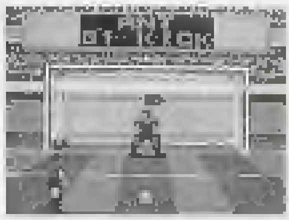
J LEAGUE:



●GET……………得点
●LOST…………失点
●POINT……ポイント
●方向キーの上下でスクロール

試合時間を5分ハーフに限定して戦います。引き分けになった場合は1分ハーフのサドンデス試合に入り、さらに勝負がつかないときはPK戦を行います。各ステージのチャンピオンが同一の場合はそのチームがチャンピオンシップとなり、異なる場合はチャンピオンシップ決定戦として通常の試合を行います。また、チームの順位は得点によって決まります。

PK戦:



5回づつのPKをします。引き分けの場合はサドンデスで1回づつのPKを勝負がつくまで続けます。キッカーはキックする方向を押しながら①ボタンを押してキックし、キーパーはキャッチする方向を押しながら①ボタンを押してキャッチします。

反則:



ボールを持っている相手選手にチャージをすると反則となり、退場を命じられると選手交代になります。

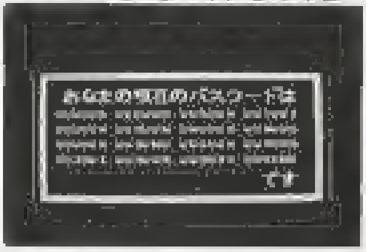
PASS WORD/BACK UP

記　録：



一試合が終了するとセーブ選択画面になります。それまでの途中経過を記録することができますので、前回の続きから再開できます。方向キーの上下またはSELECTボタンでPASS WORDもしくはBACK UPを選択します。次に試合に進めるときはNEXT GAMEを選びます。

●PASS WORD



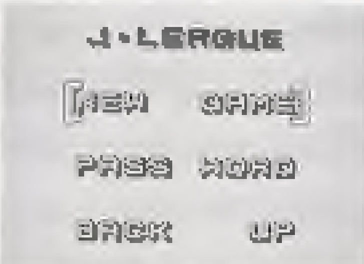
パスワードが出力されますので、これを正確に記録して次回、ゲームをするまで大切に保管しましょう。

●BACK UP



バックアップ用ユニットを使用するとパスワードを記録できます。任意のファイルを選び、決定します。

呼び出し：



前回の続きから再開するときは、ロード画面で呼び出します。方向キーの上下またはSELECTボタンで、PASS WORD もしくは BACK UPを選択します。また、NEW GAME を選ぶと、ゲームは最初から開始されます。

●PASS WORD



パスワードを入力する場合は文字を選び決定していきます。誤ったときは⑧ボタンで1文字づつ戻ります。

●BACK UP



バックアップ用ユニットを使用している場合は、任意のファイルを選び、決定するとゲームが再開されます。

操作方法早見表

プレイヤー	ボールがあるとき	①ボタン	キック、スローイン
		②ボタン	パス
		RUNボタン	PASSマーク選択
	ボールがないとき	①ボタン(ボールが高く上がっているとき)	オーバーヘッドキック
		①ボタン(ボールが低い位置のとき)	キック
		②ボタン(ボールが高く上がっているとき)	ヘディング
		方向キー＋①ボタン	スライディングタックル
		方向キー＋②ボタン	チャージ
		RUNボタン	プレイヤー選択
ゴールキーパー		①ボタン(ボールがあるとき)	キック
	ボールがないとき	①ボタン	ジャンプ
		方向キーの上＋①ボタン	上方にジャンプ
		方向キーの下＋①ボタン	下方にジャンプ

＊リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。



Antlers

© 1992 K.A.FC



JEF UNITED

© 1992 DNP/JEF.FC



Red Diamonds

© 1992 M.U.FC



Verdy
YOMIURI

© 1992 Y.N.FC



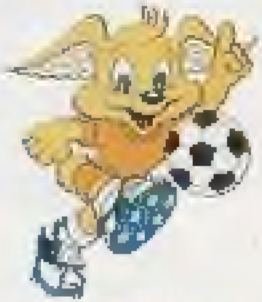
Yokohama Marinos

© 1992 N.Y. MARINOS



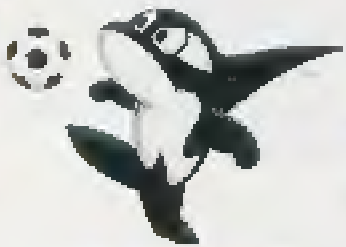
AS FLÜGELS

© 1992 ANA.S. CO., LTD.



S-PULSE

© 1992 ESLAP



Grampus EIGHT

© 1992 NAGOYA.G.E.



Panasonic
GAMBA
OSAKA

© 1992 SUSUMU MATSUSHITA



SANFRECCE

© 1992 S.FC

このゲームで採用されたルールはJリーグの規定に基づいておりますが、実際のものとは異なる部分もありますので御了承の上、お楽しみ下さい。

J.LEAGUE GREATEST ELEVEN
Jリーグ グレイテストイレブン

Nichibutsu
日本物産株式会社
本　社／大阪市北区天神橋1丁目12番9号
ユーザーサポート (06)353-5353
月～金：AM9:00～12:00・PM1:00～5:30